INDIANAPOLIS 500®

DIE SIMULATION™

ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE

FÜR IBM UND KOMPATIBLE GERÄTE

LADEN - FÜR GERÄTE MIT FESTPLATTE

Starten Sie Ihren Computer mit DOS (alle Versionen von 2.10 bis 3.3), bevor Sie Indianapolis 500 laden oder starten.

Um Indianapolis 500 auf Ihre Festplatte zu laden, folgen Sie bitte diesen Anweisungen:

1. **C:** eintippen und **Enter** drücken. (Falls Ihre Festplatte nicht **C:** ist, einen anderen Laufwerk-Buchstaben eintippen.)
2. **MD INDY** eintippen und **Enter** drücken.
3. Diskette 1 in Laufwerk A oder B eingeben.
4. **COPY A: *.* C:\INDY** eintippen und **Enter** drücken. (Wenn Sie Laufwerk B benutzen, **A** durch **B** ersetzen.)
5. Wenn das Kopieren beendet ist, Diskette 1 durch Diskette 2 ersetzen.
6. **COPY A: *.* C:\INDY** eintippen und **Enter** drücken. (Wenn Sie Laufwerk B benutzen, **A** durch **B** ersetzen.)
7. Das Spiel ist nun auf das INDY-Unterverzeichnis auf Ihrer Festplatte kopiert. Bewahren Sie die Originalspieldisketten an einem sicheren Ort auf.

Anmerkung: Die DOS-Befehle können unterschiedlich sein. Falls Sie Schwierigkeiten beim Kopieren haben, suchen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach weiteren Informationen über das Kopieren von Dateien.

SPIELBEGINN

1. **C:** eintippen und **Enter** drücken. (Falls Ihre Fesplatte nicht **C:** ist, den richtigen Laufwerk-Buchstaben eintippen.)
2. **CD \INDY** eintippen und **Enter** drücken.
3. **INDY** eintippen und **Enter** drücken. Das Spiel wird nun geladen und Sie sehen den Titelbildschirm. (Anmerkung: Wenn das Spiel nicht im gewünschten Grafik-Modus geladen wird oder wenn Sie eine Musikkarte wünschen, vergleichen Sie die Hinweise unter *Grafik- und Soundeinstellungen*.)



4. **Leertaste** drücken, um zur Demonstration zu gelangen. (Anmerkung: Demonstration und Instant Replay sind nur vorhanden bei Computern von mehr als 430K-Memory*. Ansonsten gehen Sie sofort zum Bild eines früheren Indy-Siegers.)
5. **ESC** drücken, um die Demonstration zu verlassen.
6. Der Siegerwagen eines früheren Indy 500-Rennens wird gezeigt und eine leichte Frage dazu gestellt. Finden Sie den Wagen im Handbuch, geben Sie die richtige Antwort vollständig ein und drücken Sie **Enter**. Das Spiel kann beginnen.

* Wenn Ihr System einen 512K- oder 640K-Speicher hat und das Instant Replay nicht funktioniert, so kann es sein, daß Sie TSR-Programme geladen haben (Terminate and Stay Resident). Wahrscheinlich müssen Sie diese Programme entfernen, damit die Instant Replay-Funktion benutzt werden kann. Sie können diese Programme vorübergehend vermeiden, indem Sie von Ihren originalen DOS-Disketten starten. Oder schauen Sie in Ihrem Handbuch nach für Hinweise, wie die Programme entfernt werden können.

LADEN - FÜR GERÄTE MIT FLOPPY DISKS

Starten Sie Ihren Computer mit DOS (alle Versionen von 2.10 bis 3.3), bevor Sie Indianapolis 500 laden oder starten.

Kopieren der Disketten

Spielen Sie nie mit den originalen Spieldisketten; machen Sie Kopien. Wenn Sie mit 5,25 Zoll-Disketten spielen, müssen Sie zwei Disketten kopieren (Sie können auch die Daten beider Disketten auf eine einzige High-Density 5,25 Zoll-Diskette kopieren). Bei der Verwendung einer 3,5 Zoll-Diskette sind alle Informationen auf einer einzigen Diskette vorhanden, so daß Sie nur eine Diskette kopieren müssen.

Systeme mit einem Laufwerk

1. DOS-Diskette in Laufwerk A eingeben, **A:** eintippen und **Enter** drücken.
2. **DISKCOPY A: A:** eintippen und **Enter** drücken.
3. Sie werden gebeten, eine *Source Disk* einzugeben; Diskette 1 in das Laufwerk eingeben und **Enter** drücken, um den Kopierprozeß zu starten.



Bei nur einem Laufwerk müssen während des Kopierens die Disketten ausgetauscht werden. Sie werden aufgefordert, entweder die *Source Disk* (die Originaldiskette) oder die *Destination Disk* (die Kopie) einzugeben.

4. Wenn der Kopierprozeß beendet ist, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Kopie machen wollen.

5,25 Zoll-Disketten: **Y** eintippen und **Enter** drücken. Nun Schritt 3 mit der zweiten Diskette wiederholen.

3,5 Zoll-Disketten: **N** eintippen und **Enter** drücken.

Systeme mit zwei Laufwerken

1. DOS-Diskette in Laufwerk A eingeben, **A:** eintippen und **Enter** drücken.
2. **DISKCOPY A: B:** eintippen und **Enter** drücken.
3. Sie werden gebeten, die *Source Disk* (die Originaldiskette) in Laufwerk A und die *Destination Disk* (die Kopie) in Laufwerk B einzugeben. Diskette 1 in Laufwerk A eingeben, eine leere Diskette in Laufwerk B eingeben und **Enter** drücken, um den Kopierprozeß zu starten. Anmerkung: Diese Methode funktioniert nur, wenn beide Laufwerke die gleiche Größe haben. Haben sie unterschiedliche Größen, so folgen Sie den Anweisungen für Systeme mit einem Laufwerk.
4. Wenn der Kopierprozeß beendet ist, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Kopie machen wollen.

5,25 Zoll-Disketten: **Y** eintippen und **Enter** drücken. Nun Schritt 3 mit der zweiten Diskette wiederholen.

3,5 Zoll-Disketten: **N** eintippen und **Enter** drücken.

Anmerkung: Die DOS-Befehle können unterschiedlich sein. Falls Sie Schwierigkeiten beim Kopieren haben, suchen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach weiteren Informationen über das Kopieren von Dateien.

SPIELBEGINN

1. *Kopie* der Diskette 1 in Laufwerk A oder B eingeben.
2. **A:** oder **B:** eintippen (je nachdem, in welches Laufwerk Sie Diskette 1 eingegeben haben) und **Enter** drücken.
3. **INDY** eintippen und **Enter** drücken. Das Spiel wird nun geladen und Sie sehen den Titelbildschirm. Für Benutzer von 5,25 Zoll, 360K- Disketten



erscheint nun die Aufforderung, Diskette 2 einzugeben. Nehmen Sie Diskette 1 aus dem Laufwerk, geben Sie Diskette 2 ein und drücken Sie **Enter.** (Anmerkung: Wenn das Spiel nicht im gewünschten Grafik-Modus geladen wird oder wenn Sie eine Musikkarte, wünschen, vergleichen Sie die Hinweise unter *Grafik- und Soundeinstellungen.*)

4. **Leertaste** drücken, um zur Demonstration zu gelangen. (Anmerkung: Demonstration und Instant Replay sind nur vorhanden bei Computern von mehr als 430K Speicherkapazität*. Ansonsten gehen Sie sofort zum Bild eines früheren Indy-Siegers.)
5. **ESC** drücken, um die Demonstration zu verlassen.
6. Der Siegerwagen eines früheren Indy 500-Rennens wird gezeigt und eine leichte Frage dazu gestellt. Finden Sie den Wagen im Handbuch, geben Sie die richtige Antwort vollständig ein und drücken Sie **Enter**. Das Spiel kann beginnen.

* Wenn Ihr System einen 512K- oder 640K-Speicher hat und das Instant Replay nicht funktioniert, so haben Sie wahrscheinlich TSR-Programme geladen (Terminate and Stay Resident). Es kann sein, daß Sie diese Programme entfernen müssen, damit die Instant Replay-Funktion benutzt werden kann. Sie können diese Programme vorübergehend vermeiden, indem Sie von Ihren originalen DOS-Disketten starten. Oder vergleichen Sie Ihr Handbuch für Hinweise, wie die Programme entfernt werden können.

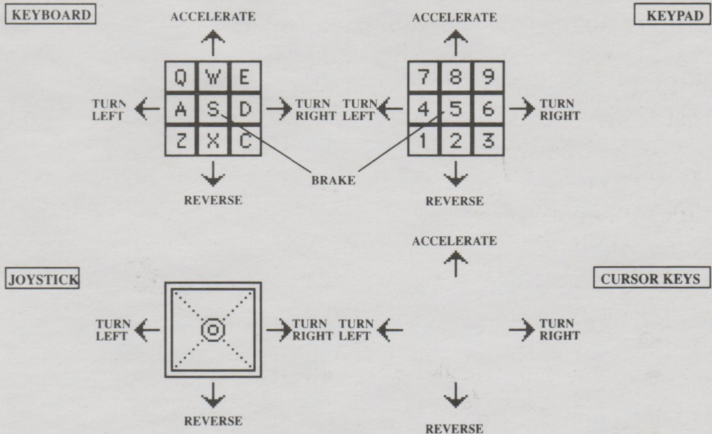
Anmerkung: Auch wenn Ihr Computer zwei Laufwerke besitzt, wird das Spiel nur eines benutzen.

FAHRSTEUERUNG

Wählen Sie Trainingsfahrt vom Hauptmenü, indem Sie die **Leertaste** so oft drücken, bis *Practice* hervorgehoben ist und drücken Sie **Enter**. Sie sind nun in den Boxen. Über Ihrem Armaturenbrett ist die Boxentafel (Pit Board). Vergleichen Sie den Abschnitt *Boxentafel* für eine Beschreibung der Tafel. Für den Moment beschleunigen Sie aus den Boxen heraus, und die Boxentafel wird verschwinden. (Sie können, wenn Sie wollen, direkt am Rennen teilnehmen. Sie werden die hinterste Position einnehmen, da Sie sich noch nicht qualifiziert haben.)



Sie können Ihren Wagen mit Hilfe des Joysticks, der numerischen Tastatur oder der Tastatur fahren. Dies sind Ihre wesentlichen Fahrbefehle:



Andere Fahrbefehle:

Gaspedal (Beschleunigung)	Joystick-Knopf 1, N, W, 8 (num. Tastatur)
Bremse	Joystick-Knopf 2, B, S, 5 (num. Tastatur)

Um im Rückwärtsgang zu fahren, müssen Sie zum völligen Stillstand kommen und dann die Rückwärtstaste drücken oder den Joystick zurücknehmen. Drücken Sie nicht den Rückwärtsgang und dann das Gaspedal, um rückwärts zu fahren.

Vorderen Stabilisator anziehen	**=** oder **+** [+ =]
Vorderen Stabilisator lösen	- oder _ [_ -]
Hinteren Stabilisator anziehen	**]** oder **}** [}]]
Hinteren Stabilisator lösen	**[** oder **{** [{ []
Turboverstärker einstellen	**1** (Minimum) bis **9** (Maximum) auf der Haupttastatur

Cruise Control **C**

Cruise Control behält Ihre Geschwindigkeit bei, so daß das Gaspedal nicht niedergedrückt bleiben muß. (Diese Option wird automatisch abgeschaltet,



wenn Sie mit der Wand kollidieren.) Wenn Sie die C-Taste gedrückt halten, wird Ihr Wagen beschleunigen, bis Sie die Taste loslassen (es sei denn, Sie haben die Höchstgeschwindigkeit erreicht). Die beim Loslassen der Taste erreichte Geschwindigkeit wird nun beibehalten.

Steuerung mit dem Joystick

Der Joystick funktioniert wie ein Lenkrad; je mehr Sie ihn nach rechts oder links bewegen, desto mehr drehen Sie die Räder. Um zu scharfe Wendungen oder Überrreaktionen zu vermeiden, müssen Sie den Joystick leicht und vorsichtig bewegen. In den meisten Situationen brauchen Sie den Joystick nicht viel bewegen, um den Wagen zu lenken.

Steuerung mit der Tastatur

Jede Steuerungstaste dreht die Räder; je länger Sie die Taste drücken, desto mehr drehen sich die Räder. Wenn Sie die Taste loslassen, richten sich die Räder langsam wieder gerade. Wenn Sie in die Kurven gehen, lauschen Sie auf das Quietschen der Reifen, das Verlust des Halts anzeigt. Lassen Sie die Taste kurz los, um die Räder wieder greifen zu lassen. Benutzen Sie diese Technik während der gesamten Kurve.

Andere Steuerungen

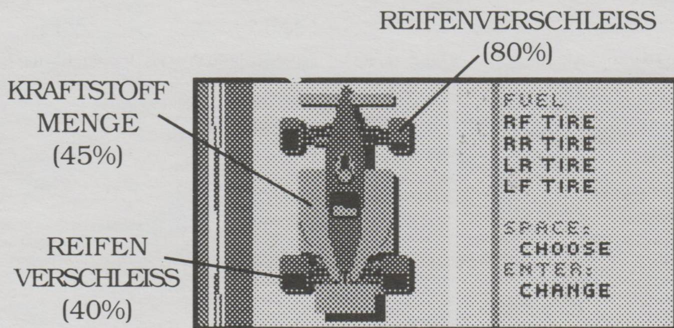
Diese Befehle sind auf der Rennstrecke verfügbar.

Sound control	**Ctrl-S**	Jedesmal, wenn Sie Ctrl-S drücken, schalten Sie zur nächsten Sound-Option weiter: Sound an, Motor aus, Sound aus. (Vergleichen Sie “Grafik- und Soundeinstellungen” im *Hauptmenü*.)
Restart event	**Ctrl-R**	Dies startet Ihren momentanen Fahrmodus erneut, als ob Sie vom Hauptmenü Training, Qualifizierung oder Rennen gewählt hätten.
Centre controls (Zentrieren)	**Ctrl-J**	Wenn Ihr Joystick nicht richtig reagiert, lassen Sie ihn los und drücken Sie Ctrl-J, um ihn neu einzugeben.



DIE BOXENTAFEL (PIT BOARD)

Wann immer Sie an die Boxen fahren, erscheint die Boxentafel. Wenn Sie eine Funktionstaste drücken, verschwindet die Boxentafel wieder. Tippen Sie die Bremse leicht an, um die Boxentafel wieder erscheinen zu lassen.



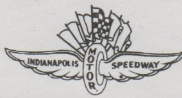
Die Boxentafel

Die ungefähre restliche Kraftstoffmenge wird vom Kraftstoffmesser grafisch angezeigt; je mehr Kraftstoff Sie haben, desto höher ist der Farbstand in der Anzeige. Wenn die Anzeige gefüllt ist, sind 40 Gallonen im Tank. Heben Sie das Wort *Fuel* auf der Boxentafel hervor, indem Sie die **Leertaste** drücken, und drücken Sie dann **Enter**, um den Tank bis zu Ihrer momentan eingestellten Kraftstoffmenge zu füllen.

Um die Kraftstoffeinstellung zu ändern, müssen Sie zuerst *Fuel* wählen, indem Sie die **Leertaste** drücken. Verringern Sie die Kraftstoffmenge, indem Sie **<** (oder "**.**") [<,] drücken, oder erhöhen Sie die Menge, indem Sie **>** (oder "**.**") [>] drücken. (Für weitere Informationen sehen Sie bitte im Handbuch unter "Kraftstoff" im Kapitel *Feineinstellungen* nach.)

Reifenverschleiß wird grafisch für jeden Reifen angezeigt; je grauer der Reifen ist, desto höher ist der Verschleiß. Ist der Reifen völlig grau, so wird er bald ausfallen. Heben Sie den Reifen hervor, indem Sie die **Leertaste** drücken und dann **Enter** drücken, um den Reifen zu wechseln.

Um die Boxentafel zu verlassen, fahren Sie einfach aus den Boxen, indem Sie beschleunigen.



WAGENEINSTELLUNGEN

Um dieses Menü zu wählen, drücken Sie die unten aufgeführte Funktionstaste. (Für eine Beschreibung der Einstellungen vergleichen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im Handbuch.)

F3	Kraftstoff	**F7**	Reifendruck
F4	Spoiler	**F8**	Stoßdämpfer
F5	Reifen	**F9**	Radsturz
F6	Versetzte Anordnung	**F10**	Getriebe

Die Einstellungen F3 bis F7 können jederzeit während der Trainingsfahrten verändert werden, aber während der Qualifizierungsrunden und während des eigentlichen Rennens nur an den Boxen. Die Einstellungen F8 bis F10 können nur während der Trainings- und Qualifizierungsrunden gesetzt werden.

Um die Einstellung eines Teils, das hervorgehoben ist, zu verändern, drücken Sie **<** und **>** (oder "**,**" und "**.**").

Um ein anderes Teil hervorzuheben (zum Beispiel Stoßdämpfer oder Reifen), drücken Sie die **Leertaste**, um im Uhrzeigersinn alle Teile durchzugehen oder drücken Sie die Rücktaste, um im Gegenuhrzeigersinn das gewünschte Teil zu finden.

RUNDENINFORMATIONEN UND RENNSTAND

Um Rundeninformationen oder den Rennstand zu erhalten, drücken Sie die unten aufgeführten Funktionstasten (Für eine Beschreibung der Anzeigen vergleichen Sie bitte die entsprechenden Kapitel im Handbuch.)

F1 Rundeninformationen
F2 Rennstand

Um die Anzeige hoch- und runterzurollen, damit Sie alle Positionen sehen können, drücken Sie **<** und **>** (oder "**,**" und "**.**").

HAUPTMENÜ

Drücken Sie **ESC**, um zum Hauptmenü zu gelangen. Hier treffen Sie Ihre wichtigsten Entscheidungen. Optionen oder Gegenstände, die nicht verfügbar sind, erscheinen nur schwach.



Resume Driving	(Weiterfahren)
Instant Replay	(Sofortige Wiedergabe)
Practice	(Trainingsfahrt)
Qualify	(Qualifizierungsrunde)
Race	(Rennen)
Teams	(Rennmannschaften)
File	(Dateien)
Setup	(Grafik- und Soundeinstellung)
Quit	(Verlassen)

Benutzen Sie die unten aufgeführten Befehle, um aus diesem Menü, allen Untermenüs und der Boxentafel zu wählen.

Hervorhebung nach unten bewegen	**Leertaste** oder **Cursor-Taste Runter** drücken.
Hervorhebung nach oben bewegen	**Rücktaste** oder **Cursor-Taste Hoch** drücken.
Um die hervorgehobene Option zu wählen	**Enter** drücken.

Drücken Sie **Esc**, um ein Untermenü zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren. Drücken Sie **Esc** auch, wenn Sie einen Unfall hatten, ein Reifen geplatzt ist oder der Motor kaputt ist.

Weiterfahren (Resume driving)

Mit dieser Option verlassen Sie das Hauptmenü und kehren auf die Rennstrecke zurück, dort, wo Sie Ihre Trainings-, Qualifizierungs- oder Rennrunde verlassen haben. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie noch nicht auf der Strecke waren. Sie ist gleichfalls nicht verfügbar, wenn Sie einen neuen Wagen oder eine neue Einstellung während einer Qualifizierungs- oder Rennrunde laden.

Sofortige Wiedergabe (Instant Replay)

Diese Option zeigt Ihnen die letzten 20 Sekunden des Geschehens auf der Strecke. (Anmerkung: Diese Option ist nicht vorhanden bei Computern von weniger als 445K Speicherkapazität.) Wenn Sie das Ende des Replay-Bands erreichen, läuft eine horizontale Linie über den Bildschirm und das Replay startet erneut. Heben Sie die gewünschte Perspektive hervor, indem Sie die **Leertaste** drücken.



In Car - aus der Sicht des Fahrers.
Behind - aus der Sicht des Wagens hinter Ihnen.
Track - aus der Sicht der Streckenkameras.
TV - aus der Sicht der Fernsehkameras über den Tribünen.
Sky - aus der Sicht eines Helikopters, der Ihrem Wagen folgt.
Leader/Crash - die Bilder der Fernsehübertragung vom führenden Wagen oder einem eventuellen Unfall (nur während eines Rennens verfügbar).
Steuern Sie die Replay-Option folgendermaßen:

Schneller Vorlauf	**>** (oder "**.**") [>/.]
Schneller Rücklauf	**<** (oder "**,**") [</,]
Pause ein/aus	**P**

Um von Bild zu Bild vorwärts oder rückwärts zu gehen, drücken Sie **P**, um das Replay anzuhalten und dann die Vor- oder Rücklauftaste. Drücken Sie **P** nochmals, um die Pause zu beenden. Drücken Sie **Esc**, um die Instant Replay-Option zu verlassen.

Trainingsfahrt (Practice)

Gehen Sie in den *Practice*-Modus. Sie starten in den Boxen mit der Boxentafel (vergleichen Sie den entsprechenden Abschnitt). Beschleunigen Sie, um die Boxentafel verschwinden zu lassen und fahren Sie aus den Boxen. Seien Sie vorsichtig, damit Sie nicht an die Wand am Ende der Boxen fahren.

Während der Trainingsfahrt können Sie jede der Wageneinstellungen jederzeit verändern. Sie können so schnell feststellen, welche Auswirkungen sie auf die Fahreigenschaften haben. Motor und Reifen sind normalem Verschleiß ausgesetzt und können versagen, wenn sie überlastet werden, aber Zusammenstöße während der Trainingsfahrt werden Ihren Wagen nicht beschädigen. Drücken Sie **Esc** oder **Ctrl-R**, um Ihre Fahrt fortzusetzen, wenn ein Motor- oder Reifenschaden auftritt.

Qualifizierungsrunden (Qualify)

Beenden Sie die Einstellungen an Ihrem Wagen, da diese während der Qualifizierungsrunden nicht verändert werden können (außer Turboverstärker und Stabilisatoren), es sei denn, Sie fahren an die Boxen, was Sie zu diesem Zeitpunkt nicht wollen. Je schneller Sie Ihre vier Runden fahren, desto besser ist Ihre Startposition für das Rennen.



Sie gewinnen einen weiteren Vorteil während der Qualifizierungsrunden, wenn Sie Ihre Kraftstoffmenge auf 10 Gallonen reduzieren (dies muß im Trainings-Modus gemacht werden). Erhöhen Sie ebenfalls Ihre Turboverstärker-Einstellung auf 9, das Maximum. Doch vergessen Sie nicht, Ihren Kraftstoffvorrat zu erhöhen und Ihre Turboverstärkung zu reduzieren, bevor Sie ein Rennen mit mehr als 30 Runden beginnen.

Sie starten Ihre erste Runde aus dem Fahren, rollender Start genannt, kurz vor der Start- und Ziellinie. Fahren Sie die schnellstmöglichen vier Runden. Die Rennstand-Information erscheint, um Ihre neue Feldposition anzugeben. Wenn Sie während der Qualifizierungsrunden an die Boxen fahren, wird Ihr Versuch als aufgegeben betrachtet. Sie können Ihre Qualifizierungsrunden auch aufgeben, indem Sie **Esc** drücken.

Denken Sie daran, daß Ihr Wagen während der Qualifizierungsrunden beschädigt werden kann. Wenn Sie einen Geräteausfall vermuten, überprüfen Sie die obere linke Ecke Ihres Bildschirms. Wenn zum Beispiel ein Reifen platzt, werden Sie eine blinkende Mitteilung sehen, wie TIRE BLEW (Reifen geplatzt) oder ENGINE BLOWN (Motorschaden). Drücken Sie **Esc**, um zum Hauptmenü zu gelangen oder drücken Sie **Ctrl-R**, um den Qualifikationsversuch erneut zu starten.

Rennen

Wählen Sie die gewünschte Länge des Rennens:

10 Runden	=	25 Meilen	(Keine Beschädigungen bei Zusammenstößen; keine gelbe Flagge)
30 Runden	=	75 Meilen	(Keine Beschädigungen bei Zusammenstößen)
60 Runden	=	150 Meilen	
200 Runden	=	500 Meilen	

Anmerkung: Während Rennen, bei denen keine Beschädigungen bei Zusammenstößen auftreten, ist Ihr Wagen dennoch dem normalen Verschleiß ausgesetzt.

Das Rennen beginnt mit einem rollenden Start, mit allen Fahrern in ihren Startpositionen, wie folgt gezeigt.



Pole	1	2	3
	4	5	6
	:	:	:
	:	:	:
	31	32	33

Wie während der Qualifizierungsrunden können nur die Einstellungen für Stabilisatoren und Turboverstärker verändert werden, ohne an die Boxen zu fahren.

Wenn der Sieger über die Ziellinie fährt, erscheint die karierte Flagge, und das Rennen ist vorbei. Haben Sie gewonnen, so drücken Sie **Esc**, um die Siegerehrung zu sehen. Drücken Sie die **Leertaste**, um jeden Screen bis zum Hauptmenü zu sehen. Alle Teilnehmer des Rennens erhalten einen Rang entsprechend ihrer Plazierungen zu diesem Zeitpunkt.

Teams

Wählen Sie eine der folgenden drei Team/Motor-Kombinationen:

March/Cosworth
Lola/Buick
Penske/Chevrolet

Die Chevrolet- und Cosworthmotoren erreichen ihre besten Pferdestärken bei 12.000 Umdrehungen pro Minute, während der Buickmotor schon bei 9.000 Umdrehungen seine höchsten PS erreicht und daher eine niedrigere Übersetzung braucht als die Chevrolet- und Cosworthmotoren.

Die Rennwagen haben eine unterschiedliche Anfangseinstellung. Der March/Cosworth ist am leichtesten zu fahren, aber er ist für die niedrigste Geschwindigkeit eingestellt. Der Penske/Chevrolet ist am schwierigsten zu fahren, hat aber die höchste Geschwindigkeitseinstellung. Die Wagen lassen sich unterschiedlich handhaben, doch ist keiner schneller als die anderen. Es ist alles eine Frage der Einstellungen. Die Wagen wurden so eingestellt, daß Sie von einem langsamen, leicht zu fahrenden zu einem schnellen, schwierig zu fahrenden Wagen aufsteigen, so wie Ihr Können sich verbessert, und ohne all zu viele Einstellungen verändern zu müssen.

Es gibt drei Einstellungen, die Sie aus der Datei des Hauptmenüs laden können (vergleichen Sie den Abschnitt *Dateien* weiter unten). Einstellungen 1



und 2 sind für den Lola/Buick vorgesehen. Einstellung 1 ist gleich der ursprünglichen Einstellung für den March/Cosworth, und Einstellung 2 gleich der für den Penske/Chevrolet. Mit einer der beiden Einstellungen können Sie den Lola/Buick wie einen der beiden anderen Wagen einstellen, aber mit Übersetzungsverhältnissen, die dem Lola/Buickmotor entsprechen. Einstellung 3 ist für den Penske/Chevrolet gedacht und ist gleich der ursprünglichen Einstellung des March/Cosworth. Damit können Sie den Penske/Chevrolet mit leichteren Einstellungen als die ursprünglichen fahren.

Wechseln Sie Ihr Team während des Rennens oder den Qualifizierungsrunden, so brechen Sie das Rennen oder den Qualifizierungsversuch ab und können nicht im momentanen Modus weiterfahren (*Resume Driving* ist nicht verfügbar). Sie müssen Training, Qualifizierungsrunden oder Rennen wählen, um auf die Strecke zurückzugelangen.

Dateien (File)

Sie können bis zu drei Wageneinstellungen speichern oder laden. Bitte merken Sie sich, welche Einstellungen Sie gesetzt und gespeichert haben. Wenn Sie neue Einstellungen laden, können Sie die Qualifizierungsrunde oder das Rennen nicht fortsetzen. Wenn Sie eine Einstellung speichern, wird die vorhandene ersetzt. Möchten Sie eine der ursprünglichen Anfangseinstellungen wieder benutzen, so können Sie diese von den Originalspieldisketten kopieren. Sie sind *Settings.1*, *Settings.2*, und *Settings.3* betitelt. Ihr DOS-Handbuch enthält Informationen über das Kopieren von Dateien.

Merken Sie sich, für welchen Wagen eine Einstellung gesetzt wurde. Laden Sie eine Einstellung für den falschen Wagen, werden dessen Fahreigenschaften anders sein. Wenn Sie eine Chevrolet-Einstellung auf einen Buickmotor laden, kann es sogar sein, daß Sie den Motor beschädigen, da das Übersetzungsverhältnis zu hoch ist.

Sie können eine Instant Replay-Sequenz laden und speichern. Haben Sie diese Sequenz geladen, so müssen Sie sie anschauen, bevor Sie *Resume Driving* wählen, oder sie wird durch neues Material ersetzt.



Grafik- und Soundeinstellungen (Setup)

Wählen Sie die gewünschte Geräuschkulisse.

Sound on	Alle Geräusche sind zu hören.
Engine off	Stellt das Motorengeräusch ab, aber Schleudern und Zusammenstöße sind zu hören.
Sound off	Stellt die gesamte Geräuschkulisse ab.

Um die Simulation so schnell und gleichmäßig wie möglich zu halten, löscht das Programm manchmal grafische Details am Rande der Strecke. Dies hängt von der Schnelligkeit Ihres Computers ab und auf welchem Teil der Strecke Sie sich befinden (die Tribünen enthalten viele Details). Sie können die Grafiken «verschließen», indem Sie zwischen drei verschiedenen Grafikniveaus wählen. Die Geschwindigkeit der Simulation verringert sich, je mehr Details hinzugefügt werden.

Auto detect	Grafiken werden, wenn nötig, hinzugefügt oder ausgelassen.
Low detail	Sie sehen die Rennstrecke, die Seitenwände, die Boxen und die Startaufstellung.
Medium detail	Teile der Tribüne und Bäume werden hinzugefügt.
High detail	Tribünen und Wolken werden hinzugefügt.

Verlassen des Spiels (Quit)

Wählen Sie diese Option, um zum DOS zurückzukehren. Wenn Sie das Spiel wirklich verlassen wollen, drücken Sie **Y.**

Grafik- und Soundeinstellungen (Setup)

Sie können das Spiel mit den von Ihnen gewünschten Merkmalen laden, indem Sie ein *argument* nach dem Ladebefehl **INDY** eintippen.

Dies ist nicht unbedingt nötig, da das Programm automatisch den besten Grafikmodus für Ihren Computer bestimmt (außer CGA Farbaufbaumodi). Doch wenn Sie den Grafikmodus ändern wollen, so geschieht dies mit den unten angegebenen Befehlen.

Der beste Soundantrieb wird vom Programm nicht automatisch bestimmt (außer für Tandy). Falls Sie lieber Ihre AdLib-Karte hören wollen anstelle Ihres



PC-Soundantriebs, müssen Sie das Programm anweisen, die AdLib-Karte zu benutzen. Selbstverständlich muß Ihr Computer den entsprechenden Antrieb besitzen.

Die folgenden Befehle können gegeben werden:

/C Spiel wird im CGA-Modus geladen.

/C1 Spiel wird im CGA 16 Farbaufbau-Modus, Palette 1 (Standard)* geladen.

/C2 Spiel wird im CGA 16 Farbaufbau-Modus, Palette 2 (Tandy)* geladen.

/E Spiel wird im EGA-Modus geladen.

/M Spiel wird im MCGA 4 Farb-Modus geladen. (Nicht verfügbar für PS/2 Modell 25 oder 30.)

/T Spiel wird im Tandy Grafik-Modus geladen.

/V Spiel wird im VGA-Modus geladen.

/A Benutzt den AdLib Soundantrieb.

/R Benutzt den Roland Soundantrieb.

/P Benutzt den eingebauten PC Lautsprecher.

/S Startet das Spiel mit ausgeschaltetem Sound, der später auf Wunsch wieder eingeschaltet werden kann.

Tandy Sound wird automatisch bestimmt.

***Anmerkung**: Die meisten CGA-Karten haben einen gegliederten Output, der an ein VCR oder direkt an ein Fernsehgerät angeschlossen werden kann mit einem RCA-Verbindungsstück. Vergleichen Sie Ihr Handbuch für weitere Informationen.

Angenommem, Sie wollen das Spiel mit EGA-Grafikmodus und Musik von der AdLib-Tafel laden (eine AdLib-Tafel muß vorhanden sein): geben Sie **INDY /E /A** ein und drücken Sie **Enter**.

Die Reihenfolge der Befehle ist nicht wichtig, solange Sie eine Leerstelle zwischen den Befehlen lassen.

Software © 1989 Papyrus Design Group. Alle Rechte vorbehalten.

Mitarbeiter

Originaldesign und Programmierung	David Kaemmer
Zusätzliche Programmierung	Richard Garcia
Sound- und Musikprogrammierung	Rob Hubbard
Grafiken	Wilfredo Aguilar
Produktion	Richard Hilleman
Produktionsassistent	Randy Breen
Technischer Direktor	Scott Cronce
Produktionsleitung	Bing Gordon und Diane Flynn
Assistent	Chris Thompson
Künstlerische Leitung	Nancy L. Fong
Umschlagfotos	IMS von Ron McQueeney/Ed Kackley, Denis Sparks
Flaggenfoto	Bob Tronolone
Künstlerfoto	IMS von Denis Sparks
Handbuch	Eric Lindstrom
Herausgeber	Z.J. Yee

© 1989 Electronic Arts. All rights reserved

Fotos mit freundlicher Genehmigung von Indianapolis Motor Speedway.

Falls nicht anders angegeben, sind Software und Begleitmaterial © 1989 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Indianapolis 500 und Indy 500 sind eingetragene Warenzeichen der Indianapolis Motor Speedway Corporation.

IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines, Corp.

Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.

AdLib ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ad Lib Inc.



ELECTRONIC ARTS ®